

**Erledigt**

## **Momentan schnellste Grafikkarte die unter OSX Sierra läuft**

**Beitrag von „Brumbaer“ vom 21. Januar 2017, 13:05**

Unter El Capitan und ohne Upgrade Absicht wäre es ganz einfach - eine GTX980TI.

Unter Sierra ist es schwierig, weil keiner weiß was NVidia machen wird.

Der WebDriver läuft zwar, aber die OpenCL Implementation ist alt und, wie man am Scheitern verschiedener Benchmarks sehen kann (bei Applikationen sieht man es ja nicht), nicht mehr mit dem aktuellen Stand 100% kompatibel.

Es ist ebenfalls zu vermuten, dass es irgendwann ein paar Änderungen in Metal geben wird, die ein nicht gepflegter WebDriver nicht mitmachen wird.

Man kann heute schon kleine Problemchen sehen. In XCode, iBooks, Aperture (alles Apple Programme - hmhhh)

Man kann NVidia mit dem momentanen Wissensstand nicht langfristig empfehlen, es sei denn NVidia bringt einen neuen WebDriver heraus, der die OpenCL Probleme behebt und damit zeigt dass sie am Mac Markt interessiert sind, oder noch besser dass Apple NVidia GPUs einsetzt.

Das hieße dann eine AMD Karte, aber welche ?

Im Moment ist die schnellste AMD Karte eine Fury oder Nano. Beide kann man mit Patches im Mac zum Laufen bringen.

Mit allen nötigen Patches liegt die Nano unter Sierra bei OpenGL Tests zwischen GTX960 und GTX970, in OpenCL Tests vor der GTX980TI, der zuvor schnellsten OpenCL Karte unter Sierra. Bei Windows Spielen liegt sie glaube ich in der Region der 970 mit Vorteilen gegenüber der

970 bei höheren Auflösungen.

Nachteil, die Nano/Fury ist nicht im Apple Portfolio. Besonders unerfreulich ist, dass es spezielle Anpassungen im "Baffin" Treiber für die Nano/Fury gibt und die theoretisch irgendwann verschwinden könnten, wenn es keine entsprechende Apple Karte gibt. Wie die 980TI am Ende ihres Produkt Zyklus.

Die Situation der RX480 ist nicht so schlimm, da es keinen speziellen RX480 Code im Treiber gibt. Solange Apple Baffin GPUs einsetzt wird man sie wohl am laufen halten können.

Um die volle OpenCL Leistung unter Sierra zu erhalten, muss man den Treiber patchen.

Alle anderen Karten sehe ich unter Leistungs-Gesichtspunkten persönlich als uninteressant an, denn sie bieten nicht mehr Leistung und das bei u.U. höherem Stromverbrauch ohne einen deutlichen Lebensdauervorteil zu bieten.

Im Mai soll es die Vega Karten von AMD geben. Vielleicht sollte man darauf noch warten - in der Hoffnung, dass eine davon von Apple unterstützt wird. Als Nebeneffekt gibt man NVidia noch etwas Zeit einen neuen WebDriver herauszubringen.  
Bis Mai kann man sich mit der iGPU über Wasser halten.

Und wenn es jetzt was sein muss ?

1080, beste Spiele-Leistung, aber mit dem Risiko, dass sie nie unter OS X funktionieren wird.

980TI, zweit beste Spiele-Leistung (in dieser Liste), aber mit dem Risiko, dass sie irgendwann nicht mehr oder nur noch eingeschränkt unter OS X funktionieren wird. Habe ich im Einsatz, bin sehr zufrieden. Aber wie oben erwähnt gibt es kleine Macken, die man aber zuerst als Programmfehler abtut.

Nano/Fury, aber mit dem Risiko, dass sie irgendwann nicht mehr unter OS X funktionieren wird. Ich habe eine R9Nano im Einsatz und bin sehr zufrieden. Bei dem was ich tue sehe ich keinen Leistungsunterschied zur 980TI und sie arbeitet z.B. besser mit Aperture zusammen. Ist

allerdings relativ laut und wird heiß.

RX480, wenig Risiko bzgl. OS X aber langsamer als die anderen.

Die Entscheidung muss jeder für sich selbst treffen.